

## Радиант Пильмана

s.t.a.l.k.e.r.: oblivion lost

[www.stalker-game.com](http://www.stalker-game.com)

жанр: шутер от первого лица по мотивам произведений братьев Стругацких

разработчик: gsc gameworld ([www.gsc-game.com](http://www.gsc-game.com))

издатели: thq ([www.thq.de](http://www.thq.de)), «руссобит-м» ([www.russobit-m.ru](http://www.russobit-m.ru))

дата выхода: 1 квартал 2004 г.

Еще один проект GSC, «Сталкер» (с точками и с прописных, разумеется), вдруг ставшими по-американски политкорректными немцами был признан недопустимо жестоким, в силу чего игру, потихонечку становящейся одной из желанных (ролик с нашего предыдущего DVD немного объясняет причины этого явления, не правда ли?), укрывают от зевак в бизнес-центре, куда пропускают только тружеников индустрии.

Допущенным к телу проекта в первую очередь показывают главную гордость моделлеров — Чернобыльскую АЭС, в масштабе 1:1. Воспоминаниями делится Олег Яворский (читаем на бадже: «старший пиар-менеджер»): «Мы несколько раз выезжали в Чернобыль, где, экипировавшись соответствующим образом (иначе б не стояли сейчас перед вами!), проводили фото- и видеосессии. КГБ, к слову, потом интересовалось, а чего это мы там делали и не узнали ли чего сверхсекретного. Веселые люди... В итоге в игре появился совершенно аутентичный саркофаг, упрятавший тот самый энергоблок, со всеми полагающимися подробностями...»

«Гуляя» по кишечнополостным коридорам станции, то и дело натываюсь на мутантов, обезображенные трупы и прочие прелести. Внезапно экран бледнеет — по неосторожности угораздило забрести в аномальную зону с нулевой гравитацией, и неопытного сталкера живописно разрывает на куски. Ну да, вы же помните, что отголоски братьев Стругацких не чужды этой игре?

Второй забег — по окрестностям, под лозунгом параноидальной осторожности. Окружающее пространство поминутно проверяется на аномальность: раскидываю вокруг себя болты (бог ты мой, живая ведь иллюстрация!), по дальнейшему поведению которых пытаюсь судить о безопасности пути. Медленно бреду по заброшенному городу, отшаркивая валяющиеся старые газеты, во все глаза рассматриваю каждый дом и в итоге натываюсь на пожилую статую с надписью «Ленин». Что ж, здоровеньки булы, Лукич...

Тем временем мои виртуальные коллеги, NPC-сталкеры, пытаются жить самостоятельной жизнью: устраивают

### S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost.



экспедиции за артефактами, отстреливают мутантов, враждуют друг с другом (!) или же, напротив, услужливо, по-дружески обмениваются отдельными товарами нарпотребления. Мир окрест постоянно изменяется, творит, загадочный, страшный, непостижимый, что ему вздумается. Проснувшись однажды, мы можем обнаружить, что все интересные «экскурсионные» места уже разграблены, популяции мутантов подверглись тотальному геноциду, а на переносице у нас недобрый светом алеет пятно лазерного прицела.

Решив, что по квази-АЭС я нагулялся вдоволь, Олег запускает другой уровень, предназначенный для демонстрации физической модели. Первое, что видим, — кувыркающая под откос родную «Ниву». «Ниве» грустно, «Ниву» крутит и корежит, «Нива» негодующе скрежещет металлом и, наконец, удачно приземляется на все четыре. За углом — потертый жизнью КамАЗ, с разбитым лобовым стеклом и изможденной торпедой. Несмотря на увечья и преклонный возраст, джаггернаут с легкостью слушается руля, и я не отказываю себе в удовольствии пару раз проехаться все по той же злосчастной «Ниве»-акробатке. Мне тем временем объясняют, что КамАЗ — это не только весело, но и полезно, ведь с его помощью можно за один заход вывезти из зоны несколько тонн артефактов, самым железобетонным образом упрочив свое положение. Ну а лучшей демонстрации законов физики, чем людские движения, и придумать трудно. Люди, впрочем, уже и не люди, а... Получив пулю в лоб, они мешками скатываются по лестницам, обвисают на перилах, шмякаются оземь. Каждый взмах конечностью честно просчитан, а потому убедителен: труп, как есть труп...

Разговор прерывается. Со словами «герр Яворский, вам просили передать...» один из сотрудников выставки вручает собеседнику исключительно серьезное издание, с пеной у рта позиционирующее себя как «Номер 1 в мире. Номер 1 в России». Понимаете, в каких условиях приходится работать, с кем «конкурировать», кого, в общем, поощрительно щелкать по носу? В порядке бреда выдаю Олегу еще один номер — наш варварский стеб-концепт «1-й в Галактике. 1-й во Вселенной». Все — ложатся. Выставка дрожит от смеха. Приятно. «Номер 1 в мире», вспомни Пруткова, не стреляйся. Ты нужен детям и утацимся ПТУ.